

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1, No. 2, hlm. 210-222

Diani Putri Santoso, Siswandari, dan Nurhasan Hamidi. *Pengaruh Penerapan Model Assure Media Pakarinsgram terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif*. September, 2015

**PENGARUH PENERAPAN MODEL ASSURE MEDIA PAKARINSGRAM  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI  
DITINJAU DARI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

Diani Putri Santoso, Siswandari, Nurhasan Hamidi\*

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

dianiputrisa@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi papan karya instagram dan media non-presentasi terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014 / 2015, (2) Perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014 / 2015, dan (3) Pengaruh interaksi antara model ASSURE berbantuan media presentasi papan karya instagram dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014 / 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom Kabupaten Klaten. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* sebanyak 68 siswa, diantaranya kelas XI MIA 6 menerapkan model ASSURE berbantuan media presentasi papan karya Instagram sebanyak 34 siswa dan kelas XI IIS 1 menerapkan model ASSURE berbantuan media non-presentasi sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket untuk variabel kemampuan berpikir kreatif dan tes untuk variabel prestasi belajar akuntansi. Teknik analisis data menggunakan analisis *Two-Way Anova* atau analisis variasi dua jalur dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *F Levene Statistic*. Taraf signifikansi penelitian sebesar 0,05 (5%).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diajar dengan model ASSURE berbantuan media presentasi papan karya instagram dengan model ASSURE berbantuan media non-presentasi terhadap prestasi belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 4.185 > F_{tabel} = 2.748$  dan  $p = 0.045$ ;  $p < 0.05$ ), (2) terdapat perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 74.969 > F_{tabel} = 2.748$  dan  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ), dan (3) tidak ada pengaruh interaksi model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar akuntansi ( $F_{hitung} = 0.135 < F_{tabel} = 2.748$  dan  $p = 0.714$ ;  $p > 0.05$ ).

**Kata kunci :** Model ASSURE, Media Presentasi Papan Karya Instagram, Kemampuan Berpikir Kreatif, Prestasi Belajar Akuntansi.

**ABSTRACT**

The objectives of this research are to investigate: (1) the difference of effect between the instagram work board presentation media-aided ASSURE model application and the non-presentation media-aided ASSURE model application on the learning achievement in Accounting of the students in Grade XI of State Senior Secondary School 1 of Karanganom, Klaten in Academic Year 2014 / 2015; (2) the difference of effect between the high creative thinking ability and the low creative thinking ability on the learning achievement in Accounting of the students in Grade XI of State Senior Secondary School 1 of Karanganom, Klaten in Academic Year 2014 / 2015; and (3) the interaction of effect between the instagram work board presentation media-aided ASSURE model application and the creative thinking abilities on the learning achievement in Accounting of the students in Grade XI of State Senior Secondary School 1 of Karanganom, Klaten in Academic Year 2014 / 2015.

This research used the quantitative experimental research method. Its population was all of the students in Grade XI of the aforementioned school. The samples of research were taken by using the cluster random sampling technique and consisted of 68 students. They were from two different classes, namely: Class XI MIA 6 consisting of 34 students and Class IIS 1 consisting of 34 students. The students in the former were exposed to the instagram work board presentation media-aided ASSURE model application whereas the those in the latter were treated with the non-presentation media-aided ASSURE model application. The data of research were collected through questionnaire of creative thinking ability and test of learning achievement in Accounting. They were analyzed by using the two-way analysis of variance with the pre-requisite tests of normality test and homogeneity test. They used Kolmogorov-Smirnov test and F Levene Statistic test respectively at the significance level of 0.05 (5%).

The results of research are as follows: there is a difference of effect between the instagram work board presentation media-aided ASSURE model application and the non-presentation media-aided ASSURE model application on the learning achievement in Accounting as indicated by the value of  $F_{\text{count}} = 4.185 > \text{that of } F_{\text{table}} = 2.748$  and  $p = 0.045$ ;  $p < 0.05$ ; (2) there is a difference of effect between the high creative thinking ability and the low creative thinking ability on the learning achievement in Accounting as shown by the value of  $F_{\text{count}} = 74.969 > \text{that of } F_{\text{table}} = 2.748$  and  $p = 0.000$ ;  $p < 0.05$ ; and (3) there is not any interaction of effect between the instagram work board presentation media-aided ASSURE model application and the creative thinking abilities on the learning achievement in Accounting as signified by the value of  $F_{\text{count}} = 0.135 < \text{that of } F_{\text{table}} = 2.748$  and  $p = 0.714$ ;  $p > 0.05$ .

**Keywords:** ASSURE Model, instagram work board presentation media, creative thinking ability, learning achievement in Accounting

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan hidup bagi setiap manusia untuk mengembangkan *hardskill* maupun *sofskill*nya. Pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk membangun dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar. Menurut Abdul Majid (2013: 33), belajar adalah perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku. Jadi dalam proses belajar akan memberikan suatu perubahan dan pengalaman bagi individu baik secara rohani maupun jasmani.

Belajar sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Menurut Aunurrahman (2009: 34) dalam berbagai kajian dikemukakan bahwa *instruction* atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Dalam pembelajaran ini terdapat kegiatan interaksi edukatif yang berperan terhadap kualitas dari kegiatan belajar tersebut.

Kualitas kegiatan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa oleh Muhibbin Syah (2006: 132) dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor

pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak pada kegiatan belajar mengajar serta pengembangan kemampuan dan keterampilan siswa. Pribadi (2011: 1) menyatakan untuk dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan, guru perlu menguasai kemampuan dalam mendesain, mengimplementasi, dan mengevaluasi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Suprijono (2012: 46) mendefinisi model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan adanya model pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan kompetensi siswa dapat dikembangkan agar terdapat interaksi antara guru dan siswa sehingga kelas menjadi lebih aktif.

Penggunaan model pembelajaran yang disertai dengan media pembelajaran akan memberikan suasana pembelajaran yang lebih dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran menurut Rusman (2012: 160) merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk

menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penerapan model pembelajaran tersebut dan memberikan kesan yang bermakna dalam pembelajaran.

Guru harus mampu memilih model dan media pembelajaran yang efektif di kelas agar siswa dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Peran guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga mengajak anak didiknya untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya dan membuat suasana pembelajaran menjadi aktif.

Pembelajaran yang pasif membuat siswa tidak berfokus pada pelajaran yang disampaikan oleh guru, banyak siswa yang melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti berbicara dengan teman sebangku maupun mengerjakan tugas yang lain, kurang bersemangat dalam pembelajaran maupun tidak ada dorongan untuk aktif dalam pembelajaran serta mengasah kemampuan berpikirnya. Kondisi ini pula yang terjadi siswa kelas XI MIA 6 dan XI IIS 1.

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi yang dilakukan lebih cenderung menggunakan penerapan metode ceramah dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan masih jarang digunakan media pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan berpikir siswa. Masalah yang timbul yaitu siswa kemudian menerima pembelajaran secara pasif yang mengakibatkan

siswa tidak memiliki dorongan untuk menggunakan partisipasi dan mengasah kemampuan berpikir kreatifnya sehingga kesulitan dalam memecahkan masalah dalam pelajaran. Hal ini terbukti pada saat guru bertanya masih banyak siswa yang memilih untuk diam serta tidak ikut berpartisipasi dan ketika mengerjakan tugas banyak siswa yang merasa kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif siswa seperti rasa ingin tahu, sering mengajukan pertanyaan, dan memberikan banyak gagasan belum terpenuhi. Interaksi yang kurang antara siswa dengan guru dan siswa lain dalam penggunaan media pembelajaran serta belum maksimalnya pembelajaran aktif memberikan dampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa dan rendahnya pencapaian prestasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai pada mata pelajaran akuntansi yang masih rendah yaitu mayoritas masih terdapat 50% siswa dikelas yang nilainya masih di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75.

Model pembelajaran yang membelajarkan siswa dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi, media dan keterampilan berpikir kreatif salah satunya adalah model ASSURE. Berdasarkan penelitian oleh Amarida (2013), Jayanti (2014), Baran, Bahar (2010), Baris Sezer, Fatma Gizem Karaoglan Yilmaz, dan Ramazan Yilmaz (2013) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model ASSURE terhadap prestasi

atau hasil belajar dan penelitian oleh Rifqi (2014), terdapat pengaruh pada penggunaan model ASSURE terhadap kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran ASSURE menurut Pribadi (2011: 27) yaitu model pembelajaran yang berisi langkah-langkah yang sesuai dengan namanya yaitu (1) menganalisis karakteristik siswa; (2) menetapkan tujuan pembelajaran atau kompetensi; (3) memilih metode, media dan materi; (4) menggunakan materi dan media pembelajaran; (5) melibatkan siswa dalam proses belajar; dan (6) evaluasi dan revisi. Jadi, dalam penggunaan model ASSURE dalam penerapannya dapat menggunakan metode dan media yang disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media atraktif yang akan digunakan dalam model ASSURE ini adalah papan karya yang akan digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran. Penggunaan papan karya ini akan menggunakan sistem instagram.

Papan karya instagram ini merupakan papan karya yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang menggunakan sistem seperti media sosial instagram pada saat berjalannya presentasi yang bertujuan untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif dan partisipasi aktif siswa. Untuk memberi kesan yang atraktif maka papan karya instagram ini akan diakronimkan menjadi pakarinsgram.

Dengan demikian, model ASSURE berbantuan media presentasi papan karya instagram (pakarinsgram) merupakan kombinasi

model pembelajaran yang dalam penerapannya antara guru dan siswa menggunakan media pakarinsgram dan menggunakan metode diskusi.

Dalam penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram (papan karya instagram) ini langkah-langkahnya sama seperti pembelajaran ASSURE yang biasa diterapkan hanya saja guru menggunakan pakarinsgram untuk menjelaskan bentuk-bentuk laporan keuangan dan memberikan poin dalam bentuk *love* (cinta) kepada siswa yang aktif untuk ditempelkan pada pakarinsgram dan siswa menggunakan pakarinsgram yaitu pada saat presentasi hasil diskusi, kelompok akan menggunakan sistem instagram pada saat memberikan komentar terhadap hasil diskusi kelompok tersebut dan tanda *like* (suka) dalam bentuk *love* (cinta) yang dimiliki oleh setiap siswa untuk ditempelkan pada hasil karya yang diapresiasi selain karya kelompoknya.

Berdasarkan paparan di atas maka diangkat judul penelitian "Pengaruh Penerapan Model ASSURE Berbantuan Media Presentasi Papan Karya Instagram terhadap Prestasi Belajar Akuntansi ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun 2015".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1

Karanganom dengan menggunakan rancangan penelitian yaitu desain faktorial 2x2.

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas yang terdiri dari model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif serta variabel terikat adalah prestasi belajar. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 6 kelas yaitu kelas XI IIS yang berjumlah 104 siswa dan kelas XI MIA yang mengambil mata pelajaran lintas minat ekonomi akuntansi yang berjumlah 91 siswa, sehingga populasi dalam penelitian berjumlah 195 siswa. Sampel penelitian yaitu kelas XI MIA 6 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa dan kelas XI IIS 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 34 siswa, sehingga jumlah sampel adalah 68 siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Menurut S. Margono (2010: 127) bahwa *cluster random sampling* digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster. Jadi, semua anggota sampel mendapat peluang yang sama untuk menjadi sampel bukan murid secara individu tetapi kelas atau individu dalam kelompok. Penarikan sampel dari enam kelas, terpilihlah kelas XI MIA 6 dan kelas XI IIS 1.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan dokumentasi, tes, dan angket atau kuesioner. Dokumentasi yang digunakan

dalam penelitian ini adalah foto dan nilai ulangan harian mata pelajaran akuntansi. Tes digunakan untuk memperoleh data prestasi siswa dan dalam bentuk tes pilihan ganda. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan berpikir kreatif siswa. Skala yang digunakan dalam angket adalah skala likert. Skala likert menurut Sugiyono (2013: 134) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Uji validitas instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan yaitu dengan uji validitas tes dan angket, uji reliabilitas tes dan angket, derajat kesukaran tes, dan daya pembeda tes.

Analisis data yang dilakukan yaitu uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas yang kemudian dilakukan uji anava atau *two way anova* yang bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan efek beberapa perlakuan (faktor) terhadap variabel terikat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Perbedaan pengaruh penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram dan media non-presentasi pakarinsgram terhadap prestasi belajar akuntansi.**

Berdasarkan hasil perhitungan analisis *Two-Way Anova* atau variansi dua jalan diperoleh nilai  $F_{hitung} = 4.185$  dengan  $F_{tabel} = 2.748$  maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau 4.185

> 2.748 dengan  $p = 0.045$  sehingga  $p < 0.05$  dan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram mempunyai nilai rata-rata 83.06 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada media non-presentasi pakarinsgram 77.41, maka dari hasil tersebut  $H_{0A}$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram dan media non-presentasi pakarinsgram terhadap prestasi belajar akuntansi.

Pada model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram ini guru dan siswa saling memanfaatkan media dalam pembelajaran. Bagi guru, media pakarinsgram tidak hanya sebagai sarana untuk menjelaskan bentuk-bentuk laporan keuangan tetapi juga menjadi sarana memacu partisipasi, keaktifan, dan kerjasama siswa dalam memecahkan suatu persoalan karena siswa memanfaatkan media pakarinsgram seperti menggunakan media sosial instagram yaitu memberikan komentar dalam hal ini menjawab soal yang dapat dilakukan dengan berdiskusi dengan teman sebangku dan mendapatkan poin jika dapat menjawab persoalan yang berupa tanda *love* (cinta) dan ditempelkan pada media pakarinsgram. Bagi siswa, media pakarinsgram yang dibuat secara berkelompok dapat menjadi sarana untuk berinteraksi dan bekerjasama dalam mengerjakan dan memecahkan suatu

persoalan dengan membuat media pembelajaran oleh mereka sendiri. Model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dan belajar memecahkan masalah secara berkelompok, bekerjasama dalam hal pembagian tugas serta membantu siswa yang kurang dalam pemahaman materi pelajaran, jadi apabila hasil pekerjaan siswa tersebut belum sempurna terdapat kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya sehingga pekerjaan yang tadinya salah bisa diperbaiki dan akan mengetahui letak kesalahannya sehingga siswa tersebut dapat menghindari kesalahan yang sama serta pemahaman siswa pada pelajaran akan menjadi lebih mendalam.

Berbeda apabila media yang digunakan adalah media non-presentasi pakarinsgram yaitu dalam pembelajaran adalah penggunaan media seperti lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket pelajaran. Penerapan model ASSURE berbantuan media non-presentasi pakarinsgram juga menggunakan metode diskusi tetapi siswa masih kurang dalam interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru dan siswa lain. Siswa saling mendiskusikan tentang persoalan yang diberikan oleh guru tetapi dalam pembahasan soal, siswa masih belum maksimal untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media non-presentasi pakarinsgram membuat siswa tidak

terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan kurang memicu semangat siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dari Ni. Gst. A. Md. Armita Jayanti (2014) menunjukkan bahwa hasil belajar PKn antara kelompok yang diajar dengan model pembelajaran ASSURE berbantuan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan model konvensional. Pada penelitian tersebut terbukti bahwa penggunaan media yang interaktif dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan prestasi belajar siswa dibanding jika dengan menggunakan model konvensional.

#### **Perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi.**

Berdasarkan hasil perhitungan analisis *Two-Way Anova* atau variansi dua jalan diperoleh nilai  $F_{hitung} = 74.969$  dengan  $F_{tabel} = 2.748$  maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $74.969 > 2.748$  dengan  $p = 0.000$  sehingga  $p < 0.05$  dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi mempunyai nilai rata-rata sebesar 88.54 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelompok siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah sebesar 70.32, maka dari hasil tersebut  $H_{0B}$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif

kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi.

Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi akan memiliki keingintahuan yang tinggi, menghasilkan banyak gagasan, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru terhadap apa yang dipelajarinya, hal tersebut dapat ditandai dengan keaktifan, partisipasi serta kemampuan dalam memberikan gagasan dalam pembelajaran. Dengan kondisi tersebut maka prestasi belajar siswa akan lebih baik. Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah cenderung kesulitan dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah karena kurang memiliki rasa ingin tahu dan kesulitan dalam mengembangkan gagasan yang dimilikinya. Hal tersebut ditandai dengan siswa kurang aktif untuk bertanya maupun mengemukakan pendapatnya serta berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Bolandifar dan Noordin (2013) bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan yang ditemukan antara kreativitas dan prestasi akademik. Prestasi belajar siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih baik dari siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah. Dengan kesimpulan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa maka kreativitas siswa harus diperkuat.

#### **Pengaruh interaksi antara model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar akuntansi.**



Berdasarkan hasil perhitungan analisis *Two-Way Anova* atau variansi dua jalan diperoleh nilai  $F_{hitung} = 0.135$  dengan  $F_{tabel} = 2.748$  maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $0.135 < 2.748$  dengan  $p = 0.714$  sehingga  $p > 0.05$  maka dari hasil tersebut  $H_{0AB}$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh interaksi antara model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar akuntansi.

Tidak ada pengaruh interaksi antara model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif terhadap prestasi belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal. Hal tersebut dapat berupa kultur pembelajaran dengan metode yang sering diterapkan oleh guru dan masih kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media yang interaktif, membuat siswa belum terbiasa dengan suasana pembelajaran yang baru yang juga berpengaruh dalam cara belajar siswa. Berdasarkan penelitian dari Sri Andayani (2013) menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar di SMA Negeri Kecamatan Pati Kabupaten Pati, penelitian dari Susilo Setyo Utomo (2013) menunjukkan bahwa tidak ada interaksi pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran dan kreativitas siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah, dan penelitian dari Sri Indrati (2013) juga menunjukkan tidak ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran

dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar sejarah.

Banyak faktor yang mempengaruhi tidak adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif. Faktor yang mempengaruhi dapat berasal dari dalam maupun luar diri siswa dan guru, faktor tersebut dapat berupa kemampuan dasar siswa, minat, motivasi, kedisiplinan dalam belajar, budaya dan lingkungan kelas, materi, sarana dan prasarana serta kemampuan guru yang semuanya turut mempengaruhi prestasi belajar siswa. Menurut Slameto (2010) bahwa prestasi belajar akan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang meliputi faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern dapat meliputi faktor jasmaniah yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh dan faktor psikologis yang mencakup minat, bakat, intelegensi, motivasi, perhatian, dan kesiapan sedangkan faktor intern meliputi faktor keluarga seperti suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah seperti alat pelajaran, metode mengajar, dan metode belajar serta faktor masyarakat seperti teman bergaul maupun bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran akuntansi banyak jenisnya, jadi faktor-faktor tersebut yang menyebabkan model pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif mempunyai pengaruh sendiri-sendiri terhadap prestasi belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Ada perbedaan pengaruh penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram dan media non-presentasi pakarinsgram terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014/2015. (2) Ada perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014/2015. (3) Tidak ada pengaruh interaksi model ASSURE dan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom tahun 2014/2015.

Implikasi dari hasil kesimpulan penelitian tersebut, membuktikan bahwa penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar dibanding model ASSURE berbantuan media non-presentasi pakarinsgram. Penerapan model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram lebih memacu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir, keaktifan, partisipasi, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas karena penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan salah satu teknologi media jejaring sosial yang menjadi tren bagi kalangan remaja yaitu instagram sehingga membuat siswa

tertarik dalam pembelajaran dan meningkatkan komunikasi serta interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru dan siswa lain didalam kelas. Pada penerapan model ASSURE berbantuan media non-presentasi pakarinsgram juga menggunakan metode diskusi tetapi siswa masih kurang dalam interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru dan siswa lain. Siswa saling mendiskusikan tentang persoalan yang diberikan oleh guru tetapi dalam pembahasan soal, siswa masih belum maksimal dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa ada perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi dan kategori rendah terhadap prestasi belajar akuntansi. Kemampuan berpikir kreatif tinggi akan lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif rendah. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi akan memiliki keingintahuan yang tinggi, menghasilkan banyak gagasan, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru terhadap apa yang dipelajarinya, hal tersebut dapat ditandai dengan keaktifan, partisipasi serta kemampuan dalam memberikan gagasan dan hal tersebut berbeda dengan kemampuan berpikir kreatif rendah karena siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi akan membuat siswa dalam melakukan aktivitas belajar tentunya lebih optimal baik

kuantitas maupun kualitas, yang akan ikut menunjang optimalnya prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang juga mempengaruhi proses belajar mengajar maka guru dapat mengupayakan dengan memilih model dan media pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien serta memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa agar menjadi lebih baik lagi dari segi kuantitas maupun kualitas dengan memberikan perlakuan yang tepat bagi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi maupun rendah.

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut saran yang dapat penulis kemukakan adalah guru hendaknya memilih alternatif model dan media pembelajaran siswa yang inovatif, atraktif, dan interaktif serta memberikan suasana yang menyenangkan serta dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram dapat menjadi acuan dalam pemilihan model dan media yang inovatif. Secara operasional model ASSURE berbantuan media presentasi pakarinsgram dapat dilaksanakan yaitu dengan menerapkan langkah-langkah dalam model ASSURE (*Analyze learner characteristic, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize media and materials,*

*Require learner participation, Evaluate and review*).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesainya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP UNS, Pembimbing I dan Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Akuntansi FKIP UNS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baran, Bahar. (2010). *Experiences from the Process of Designing Lessons with Interactive Whiteboard : ASSURE as a Road Map*. *Contemporary Educational Technology*, 2010, 1(4)367-380. Diperoleh tanggal 11 Februari 2015 dari [www.cwdtech.net](http://www.cwdtech.net).
- Bolandifar, Saeideh dan Nooreen Noordin. (2013). *Investigating the Relationship between Creativity and Academic Achievement of Malaysian Undergraduates*. *Jurnal Teknologi (Social Sciences)* 65:2 (2013), 101 – 107, eISSN: 2289-5434. Diperoleh tanggal 28 Mei 2015, dari [www.jurnalteknologi.utm.my](http://www.jurnalteknologi.utm.my).
- Jayanti, Ni. Gst. A. Md. Armita. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ASSURE Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD GUGUS IV Kediri, Tabanan*. *e-Journal*

- Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2014. Diperoleh tanggal 5 Desember 2014 dari [ejournal.undiksha.ac.id](http://ejournal.undiksha.ac.id).
- Likhah, Amarida Dyah Nur. (2013). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Assure Terhadap Hasil Belajar IPS* Diperoleh tanggal 14 Desember 2014 dari [jurnal.fkip.uns.ac.id](http://jurnal.fkip.uns.ac.id).
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Penerbit DIAN RAKYAT.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : ALFABETA.
- Sezer, Baris, Fatma Gizem Karaoglan Yilmaz, and Ramazan Yilmaz. (2013). *Integrating Technology Into Classroom : The Learner – Centered Instructional Design. International Journal on New Trends in Education and Their Implications October 2013 Volume : 4 Issue : 4 Article : 12*. Diperoleh tanggal 11 Februari 2015 dari [www.ijonte.org](http://www.ijonte.org).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor–Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sri Andayani. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) dan Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap Prestasi Belajar Sejarah ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas XI-IPS Tahun Pelajaran 2013/2014 (Studi Eksperimen di SMA Negeri Kecamatan Pati, Kabupaten Pati)*. Tesis Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sri Indrati. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Problem Solving dan Konvensional terhadap Prestasi Belajar Sejarah ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa (Studi Eksperimental di SMA Negeri Kabupaten Sukoharjo)*. Tesis Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Utomo, Susilo Setyo (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) terhadap Berpikir Kritis ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2012-2013*. Tesis Tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Syah, Muhibbin. (2006). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Rifqi. (2014). *Model Pembelajaran ASSURE Berbantuan Software Autograph untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Self Concept*

*Matematis Siswa SMP*. Diperoleh tanggal 28 Februari 2015, dari [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu).

### PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Agustus 2015

Pembimbing I,



Prof. Dr. Siswandari, M.Stat  
NIP. 195902011985032002

Pembimbing II,



Nurhasan Hamidi, SE, M.Sc, Ak  
NIP. 197808232009121002